



**!** **ADVERTENCIA:** antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

#### **Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles**

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la conciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.



# ÍNDICE

<b>Controles.....</b>	<b>2</b>
<b>Sistema triangular .....</b>	<b>3</b>
<b>Pantalla de juego.....</b>	<b>4</b>
<b>Inicio.....</b>	<b>6</b>
<b>Online.....</b>	<b>7</b>
<b>Créditos .....</b>	<b>8</b>
<b>Garantía .....</b>	<b>12</b>
<b>Atención al Cliente.....</b>	<b>13</b>

Diseño del manual: Satoshi Yamaguchi (Happy Valley)

Todas las capturas de pantalla son de la versión de desarrollo del juego.

Es posible que haya algunas diferencias menores con respecto a la versión final.

©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA. Todos los derechos reservados.

# Controles



\*Los controles indicados son del tipo A. Puedes cambiar la configuración del mando en OPCIONES > CONTROLES > MANDO.

\*Fuera de un combate, consulta la parte inferior derecha de la pantalla para ver los controles disponibles.

# Sistema triangular

Los golpes tienen prioridad sobre los derribos. Durante la sujeción inicial, un derribo se puede cancelar con un golpe.

Los derribos tienen prioridad sobre las llaves. Durante la sujeción inicial, una llave se puede cancelar con un derribo.

Las llaves tienen prioridad sobre los golpes. Cuando se está aturrido críticamente, tu única defensa contra un rival es una llave.

Usar un golpe o un derribo de mayor prioridad para cancelar un movimiento de menor prioridad de un rival provoca lo que se conoce como "contragolpe +". No obstante, el momento en el que se hace la llave determina si el ataque es un golpe normal, un contragolpe o un contragolpe +. Los contragolpes + causan un 50% más de daño que los normales.

<b>GOLPES</b>	Los golpes y las patadas se llaman "golpes" de forma colectiva. Los golpes son la base de todos los movimientos. Hay golpes bajos, medios y altos.
<b>LLAVES</b>	Cuando el rival golpee, haz la llave apropiada para bloquear el ataque y contraatacar. ↗ H contra puñetazos altos y patadas altas ↖ H contra puñetazos medios → H contra patadas medias ↖ H contra puñetazos bajos y patadas bajas
<b>DERRIBOS</b>	Si un rival está en guardia, usa un derribo para romper su defensa. Puedes derribar tanto si estás en pie como agachado. Observa la postura de tu rival y usa el derribo correcto.
<b>GUARDIAS</b>	Ponte en guardia para bloquear el golpe de un rival. Defiéndete de pie para bloquear los golpes dirigidos a la parte superior del cuerpo o agachado para bloquear los golpes dirigidos a los pies y a las piernas. Si lo haces bien, no recibirás ningún daño.
<b>PASO LATERAL</b>	Da un paso lateral para moverte rápidamente hacia un lado y esquivar un golpe directo de un rival. También puedes golpear desde un paso lateral.

# Pantalla de juego

## Indicador de vida

Muestra la vida del personaje. Se va agotando a medida que se reciben ataques. Cuando se agota completamente, el personaje quedará noqueado completamente y perderá la ronda.

El indicador se pondrá rojo cuando tenga menos del 50%. Cuando esto suceda, se podrá hacer un golpe cargado.



## Indicador de rondas

Por cada ronda que gane un personaje, se iluminará un círculo. El vencedor del combate será quien consiga antes tener todos los círculos iluminados.

## Tiempo

Muestra el tiempo que le queda a la ronda. Cuando llegue a 0, el jugador que tenga más vida ganará la ronda.



## Estado

Muestra información sobre el estado de un personaje, como el número actual de golpes de un combo.

### ATURDIMIENTO CRÍTICO!

El personaje se tambalea tras un determinado golpe del rival. En este estado solo se pueden hacer llaves. No es posible derribar a un personaje que se tambalea.

### GOLPE CRÍTICO

El personaje ha golpeado con un determinado movimiento que ha hecho que el rival quede aturdido críticamente.

### CONTRAGOLPE

El personaje ha golpeado justo cuando el rival iba a dar un golpe. Esta es una buena ocasión para intentar lanzar al rival al aire.

### CONTRAGOLPE +

El personaje ha golpeado justo cuando el rival iba a hacer un derribo.

### CONTRALLAVE

### CONTRALLAVE +

El personaje ha hecho una llave justo cuando el rival iba a dar un golpe.

### CONTRADERRIBO

El personaje ha hecho un derribo justo cuando el rival iba a hacer un derribo.

### CONTRADERRIBO +

El personaje ha hecho un derribo justo cuando el rival iba a hacer una llave.

### INOQUEO CRÍTICO!

El personaje no puede defenderse ni hacer una llave: está completamente indefenso. Esto ocurre cuando se hace un movimiento de noqueo crítico que causa más daño del que se ilumina en el indicador de vida durante un aturdimiento crítico.

### GOLPE CARGADO

El personaje ha hecho un golpe cargado. Estos golpes causan mucho daño.

# Inicio

## Iniciar partida

- 1 Introduce el disco de DEAD OR ALIVE 5.
- 2 Pulsa START en la pantalla del título para mostrar el menú principal.
- 3 Selecciona un estilo de juego.



## Menú

<b>HISTORIA</b>	Sigue los acontecimientos de varios personajes a través de una extensa historia y aprende a luchar cada vez mejor.
<b>LUCHAR</b>	Lucha contra la máquina u otro jugador. También puedes practicar movimientos y combos.
<b>EN LÍNEA</b>	Inicia sesión en la red y lucha contra otros jugadores.
<b>EXTRAS</b>	Ve repeticiones y fotos que hayas guardado.
<b>OPCIONES</b>	Configura varios parámetros del juego.
<b>Bazar Xbox LIVE</b>	Conectar al Bazar Xbox LIVE.
<b>PASE ONLINE</b>	Introducir un código de Pase Online.

## Guardar y cargar

Los datos se guardan automáticamente durante el modo Historia, después de un combate y cuando se cambian los ajustes del juego. Estos datos se cargan cuando se inicia el juego.

\*Necesitas al menos 100KB de espacio libre para poder guardar el juego.

# Online

Lucha contra otros rivales.

Selecciona "Buscar" para encontrar un punto de encuentro o "Crear" para crear uno tú mismo. Puedes configurar varios parámetros del combate si creas tu propio punto de encuentro.



Para jugar por Internet, es necesario tener acceso a una red de banda ancha y una cuenta de Xbox LIVE.

Debes usar un Pase Online para usar las funciones online. Consulta el dorso de este manual para obtener más información.

## Menú

<b>COMBATE RÁPIDO</b>	Únete a un combate en una región específica con un determinado número de rondas. El grado no se verá afectado.
<b>COMBATE DE CLASIFICACIÓN</b>	Únete a un combate en función de un rango especificado (nivel de habilidad). Las victorias y las derrotas afectarán al grado.
<b>COMBATE DE PUNTO DE ENCUENTRO</b>	Lucha en un punto de encuentro con hasta 16 personas en total. También puedes observar combates y chatear. El grado no se verá afectado.
<b>MARCADORES</b>	Consulta los marcadores.
<b>LISTA DE LUCHADORES</b>	Muestra la lista de los luchadores que has registrado. Selecciona a un personaje para enviar un reto de duelo.

**Si quieres participar en nuestra encuesta sobre este juego, visita el siguiente enlace:**

**<http://www.tecmokoei-europe.com/survey/doa5/>**

# Créditos

<b>Productor</b>	Yosuke Hayashi	<b>Jefe de cámara en tiempo real</b>	Akio Oyama	<b>Diseño de personajes</b>	Shuichi Wada Hiromi Tsukazaki
<b>Director</b>	Yohei Shimbori	<b>Director de localización</b>	Peter Garza	<b>Hiroyuki Yazaki</b>	Natsuko Kawakami
<b>Director de arte e historia</b>	Yutaka Saito	<b>Diseñadores del juego</b>	Motohiro Shiga Takeshi Suzuki Tsuyoshi Iuchi Masayuki Terao Tetsuya Nitta Gaku Arai Masaki Toyoda Ryuji Kanda	<b>Hideaki Takahashi</b>	Yasuaki Suzuki Machiko Hara Nozomi Furuta
<b>Jefe del proyecto</b>	Kohei Shibata			<b>Kana Yamamoto</b>	
<b>Jefe de ingeniería</b>	Yasunori Sakuda			<b>Arte de entornos</b>	Ryosei Muraki Koichi Yabata Tadashi Kawabe Chihiro Ootaka Kaori Kobayashi Sachiko Namba Yasuyuki Sato Rie Motonari Hiroyuki Kato Atsushi Goto
<b>Jefes de diseño de personajes</b>	Hirohisa Kaneko Haruhiko Shikata		Hidekazu Asada Kazunori Ogura Satoshi Ogata Shigeru Nagamatsu	<b>Ingeniería</b>	Yoshihiro Kimura Takashi Watanabe Yuichiro Watanabe Takayuki Teruya Yuta Yamazaki Haruhisa Ito Takahiro Onuki Daisuke Okawa Wataru Iwasaki Junichi Koyama Tomoya Sakashita Masato Naito Kazuki Iwana Kenichi Uchiyama
<b>Jefes de arte de entorno</b>	Hideki Niimi Kensaku Tabuchi Shunsuke Fujita			<b>Animación</b>	Katsuhiro Yamauchi Chitose Sasaki Ryoji Abe Hiroyuki Saito Takaaki Kurosawa Masayuki Fukushima Toshiaki Kondo Kenta Kawano Hirohisa Togase
<b>Jefes de animación</b>	Kosuke Wakamatsu Yoshiro Tachibana			<b>Efectos visuales</b>	Naoki Yamamoto Takehiko Kanaoka
<b>Jefe de escenas en tiempo real</b>	Yoshiteru Tomita				Kazuki Osada Hiroyuki Kimura Akihiro Hayano Kazuya Fujii
<b>Jefes de efectos gráficos</b>	Takamitsu Watanabe Osamu Yazu			<b>Apoyo de efectos visuales</b>	Mitsuaki Uchida
<b>Jefe y diseño de sonido</b>	Makoto Hosoi	<b>Programadores de apoyo</b>	Kojiro Seino Katsuyuki Okura Hiroya Usuda Yutaro Takahashi Hirotaka Kataoka Shota Nagata	<b>Escenas en tiempo real y cámara en tiempo real</b>	Kazutaka Kato
<b>Jefe de diseño técnico</b>	Naoya Okamoto				Jiro Yoshida
<b>Jefe de interfaz de usuario</b>	Masayuki Sasamoto				Daisuke Inari Shuichi Okada Kazuhiro Nishimura
<b>Jefe de ingeniería de gráficos</b>	Yuki Satake				Yoshinori Kobayashi Yoshiki Horiuchi Katsuyuki Shimizu Yoshikatsu Yoshizawa
<b>Jefes de ingeniería del juego</b>	Takeshi Kawaguchi Yoshinobu Suzuki Takeshi Mizobe				Ikuo Harigai Shinichi Nakamura
<b>Jefes de ingeniería de bibliotecas</b>	Taihei Obara Masanao Kimura				Takahiro Yadori
<b>Jefes de diseño del juego</b>	Takeshi Omori Takayuki Saga Manabu Nagasaki		Michihiro Sato	<b>Arte técnico</b>	Masaru Ueda Yusaku Kamekawa

Arte de la interfaz de usuario Yuki Nakajima

#### ESCENAS EN TIEMPO REAL

##### D-Rockets

###### Equipo de escenas cinematográficas

Director de escenas cinematográficas Ryuji Kitaura

Supervisor de efectos especiales Masami Nikaido

Edición de efectos visuales Takuya Okuwaki

Director de animación Ryuichi Snow

Animador Shoko Kitamura

Animador Takanori Kawamura

Animador Yumiko Takahashi

Cámara para la captura de movimientos NAGISA.Kamiyama

Suiken Motion Performance TAKAYUKI.Kamiyama

Arte de concepto Tsutomu Terada  
Tetsuya Amabiki  
Chifumi Suzuki  
Kazuhiro Higuchi  
Mariko Hirokane  
Yukiko Maruyama

Diseño de sonido Shigekiyo Okuda  
Hiroaki Takahashi  
Mari Yoshida  
Yosuke Kinoshita

Artista de efectos sonoros Atsuo Saito

Música Yojiro Yoshimatsu  
Ayako Toyoda  
Masako Otsuka

Jefes de control de calidad Manabu Kiguchi  
Takayuki Nishikawa

Jefe de estudio Yoshinori Ueda

#### Dobladores japoneses

KASUMI Houko Kuwashima

AYANE Wakana Yamazaki

HAYATE Hikaru Midorikawa

RYU HAYABUSA Hideyuki Horie

HELENA Yuka Koyama

CHRISTIE Kotono Mitsuishi

LA MARIPOSA Maaya Sakamoto

HITOMI Yui Horie

BAYMAN Banjo Ginga

KOKORO Ayako Kawasumi

JANN LEE Nobutoshi Canna

LEIFANG Yumi Touma

TINA Yuko Nagashima

BASS Kenta Miyake

ZACK Bin Shimada

ELIOT Junko Minagawa

GEN FU Chikao Ohtsuka

BRAD WONG Unsho Ishizuka

RIG Hiroki Touchi

MILA Ryoko Shiraiishi

AKIRA Miki Shinichiro

SARAH Lisle Wilkerson

PAI Minami Takayama

DONOVAN Moriya Endo

VOZ DEL SISTEMA Peter Garza

#### UNIDAD DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

##### Neo Agency Co.,Ltd.

Coordinador de actores de captura de movimiento Masaru Ikata

Director de la acción de captura de movimiento Nobutoshi Takahashi

Actores de movimiento Katsuyuki Yamazaki  
Yasunari Kinbara  
Kentarou Shimazu

Asuka Yoshikawa  
Akemi Hirota  
Hiromi Shinjo  
Nobuhiro Inohara  
Kenji Satou  
Hiromasa Masuda  
Kazuhiro Inoue

##### KATSUGEKIZA Inc.

Actores de movimiento Wataru Koga  
Keiichi Wada  
Tony Hosokawa  
Yuka Hino  
Ayako Hino  
Hiroko Yashiki  
Motoki Kawana  
Yutaka Kambe

Coordinador de la acción y actor de movimiento Akira Sugihara

##### IMAGICA Corp.

Productor de la captura de movimiento Tetsuya Kobayashi  
Director de captura de movimiento Yoshiko Koyama  
Editor de captura de movimiento Gaku Ohtsu

Lees TKD Jong Mok Lee  
Tomoyasu Kataoka

#### TRADUCCIÓN DEL JUEGO

Rubicon Solutions, Inc  
Bayard Co., Ltd

#### GRABACIÓN DEL DOBLAJE JAPONÉS

AONI PRODUCTION CO.,LTD.  
MIT STUDIO

#### GRABACIÓN DEL DOBLAJE INGLÉS

Cup of Tea Productions Danielle Hunt  
Lainie Bushey  
Sam Riegel  
Patrick Seitz

#### STORYBOARDS

tuetue Kombinato. Kiyoshi Okuyama

#### EN COLABORACIÓN CON

TECMO KOEI TIANJIN SOFTWARE CO., LTD.





# ADESE

**La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA**:

- ① La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- ② La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- ③ La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- ④ La **Federación Anti Piratería** (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- ⑤ Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la FAP en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección **[abog0042@tesai.es](mailto:abog0042@tesai.es)**

**FAP**  
cine.video.tv



## Garantía

TECMO KOEI EUROPE LTD. garantiza al comprador original que este disco de juego carece de defectos materiales y de mano de obra durante un período de noventa (90) días desde la fecha de adquisición. Si durante dicho período de 90 días se detecta algún defecto cubierto por la garantía, TECMO KOEI EUROPE LTD. reparará o sustituirá gratuitamente, y a su discreción, el disco del juego.

Para beneficiarse de este servicio:

1. Regístrese en la página oficial en: <http://www.tecmokoei-europe.com/> (solo disponible en inglés).
2. Guarde el recibo de compra, en el que se indique la fecha de la adquisición y el código de barras del producto.
3. Si el establecimiento donde realizó la compra ofrece su propio servicio de garantía, devuelva el disco a la tienda.
4. Si durante los 90 días cubiertos por la garantía necesita asistencia técnica y no posee garantía del establecimiento, póngase en contacto con KOCH MEDIA, S.L.U. llamando al departamento de atención al cliente en el 91 406 29 64 (coste de la llamada según operador), en horario de 10.00 a 15.00, de lunes a viernes. También se puede contactar con nosotros a través de correo electrónico en: [soporte@kochmedia.com](mailto:soporte@kochmedia.com)
5. Si el personal de asistencia no puede resolver el problema por teléfono, se le concederá un número de devolución. Anote este número en un sitio bien visible de la caja del juego y envíelo junto con su nombre, dirección y teléfono a la dirección que se indica abajo. Los gastos de envío y el seguro contra pérdida o daño corren a su cargo. Recuerde que debe hacer el envío dentro de los 90 días cubiertos por la garantía y que ha de incluir el recibo de compra y el código de barras.

KOCH MEDIA, S.L.U.  
C/ Somera, 7 y 9 – 2<sup>a</sup> Planta  
Urbanización La Florida  
28023 MADRID

El disco de juego se devolverá en un plazo de 28 días a partir de la fecha de envío. Esta garantía no será aplicable si el defecto del disco es causado por negligencia, accidente, uso indebido, intento de modificación o de reparación no autorizada o por cualquier otra causa que no tenga que ver con el defecto de mano de obra o de los materiales.



## Atención al Cliente

TECMO KOEI EUROPE LTD. ha hecho todo lo posible para asegurar que este producto funcionará sin problemas. De cualquier forma, en el caso de que usted experimentara alguna dificultad técnica al instalar o ejecutar este producto, por favor contacte con KOCH MEDIA, S.L.U. utilizando el siguiente número de teléfono. Por favor, tenga en cuenta que es sólo para preguntas de carácter técnico, y no es una línea de ayuda para el juego.

[soporte@kochmedia.com](mailto:soporte@kochmedia.com)

91 406 29 64



DEAD OR ALIVE® 5 ©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA. Todos los derechos reservados. Impreso en Alemania. DEAD OR ALIVE, TECMO, Team NINJA y el logo Team NINJA son marcas registradas de TECMO KOEI GAMES CO., LTD. El logo KT es una marca registrada de TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD. Todos los derechos reservados. Publicado por TECMO KOEI EUROPE LTD. Desarrollado por Team NINJA.